



עיצוב חווית המשתמש UX

לביא בונימוביץ'
מכללת אורט גבעת-רם



אוי, על מה אני?

- הפעילות עם חברת פרופייל
- תובנות שלי לגבי פיתוח ממשק למשתמש
- מה בעקבות הנ"ל אני עושה עם תלמידים

פעילות עם חברת פרופייל

- חברת פרופייל

- חברה בינונית בגודלה: 12 עובדים

- במסגרת פעילות התקיימו 4 מפגשים של תלמידי י"א במגמת הנדסת תוכנה עם עובדי החברה: 3 מפגשים התקיימו בבית ספרינו ומפגש אחד בחברת פרופייל

תיאור המפגשים

- מפגש 1: הרצאתו של המנכ"ל על פעילות החברה והסבר עקרונות העיצוב. הצגת אתגר לתלמידים: מחשבון ציוני קבלה לאוניברסיטה
- מפגש 2: הרצאת מומחה על תהליך עיצוב UI ועבודה מעשית של התלמידים בליווי אנשי צוות החברה.
- מפגש 3: הצגת פרויקטים של התלמידים, דיון וביקורת אנשי צוות החברה.
- מפגש 4: סיור בחברה

מה הסקתי על תהליך פיתוח UX

- בשנים האחרונות פיתוח פרויקט תכנותי מלא כלשהו אמור להסתיים ב: 8 חודשים.

- מתוך זה פיתוח חווית המשתמש בין שבועיים לחודש ימים.

• מגוון תפקידים בתהליך הפיתוח:

- פיתוח קונצפט הממשק ובניית סקיצת המסכים
- עיצוב גרפי
- בדיקת התאמת הממשק לדרישות הלקוח, תקני ארגון, דרישות ותקנים שקיימים בתחום.
- בניית אב-טיפוס

נקודות חשובות בבניית UI עבור מובייל

כך הבנתי

- אחידות שמות: אותה פעולה בכל מסך ומצב נקראת בשם זהה. למשל, פעולת יציאה מאפליקציה Exit בכל מקום: תפריט, כפתור, תיבת דו-שיח.
- אחידות בתגובות האפליקציה. אם בלחיצה על הכפתור Exit מופיעה תיבת דו-שיח, אז גם לאחר לחיצה על תפריט Exit אמורה להופיע תיבת דו-שיח.
- אחידות עיצוב: מיקום המרכיבים העיקריים של ממשק יישאר אחיד בין מסך למסך. למשל, סדר פריטים בתפריט נשאר זהה בין מסך למסך.

נקודות חשובות בבניית UI עבור מובייל

כך הבנתי

- יותר גרפי, פחות טקסט. במקום טקסט אפשר להשתמש בתמונות, סמלים וכדומה.
- רשימה ארוכה של דברים כדאי לממש על ידי אלמנט נגלל.
- מספר רב של פריטים כדאי לחלק למספר מסכים.
- כאשר המשתמש מתבקש לבצע תהליך שלא מסתיים במסך אחד (הרשמה, קנייה), חשוב שממשק יציג מיקום המשתמש בתהליך.
- אם יש צלילים ורטט, חובה לאפשר למשתמש לכבות אותם.
- חובה לשמור העדפות המשתמש להרצה הבאה.

איך תלמידים מתפסים לפרויקט?

- בעיות אלמנטריות (יסודיות)

שות

- בעיות אל

- בחירת מ

תם

- כתיבת פו

- הנלמד (ל

תלמיד

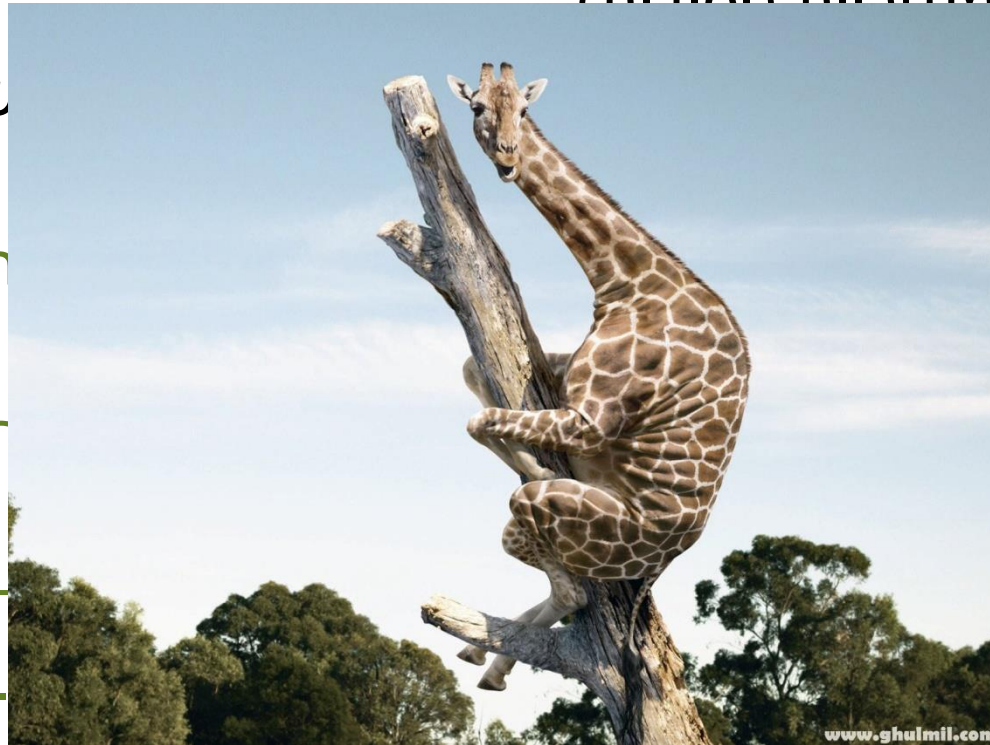
- כתיבת פו

- מקבל הג

דירת UI

- כתיבת פו

- ואמור בע



- פרויקט גמר

עיצוב UX: שלושת השאלות החשובות

לאחר בחירת נושא הפרויקט תלמידים מתבקשים לענות על שלוש שאלות חשובות:

- מה זה יהיה?

משחק למשתמש יחיד BoublesRoulette

- למי זה מיועד?

משחק למשתמש יחיד, אין מגבלות

- מה זה יכיל?

- יכיל מספר שלבים

- ילווה במוזיקת רקע וצלילים

- יכלול מספר מסכים: מסך המשחק, חנות אפשרויות

- נוספות, מסך אפשרויות, מסך עזרה.

- יכיל טבלת השיאים

פיתוח מסכי האפליקציה

- כדאי להתחיל את הפיתוח מתיאור המסכים העיקריים. בתיאור הראשוני מתארים רק את הפעולות העיקריות של האפליקציה, מבלי לפרט כל דבר קטן.
- במקרה של משחק יש לתאר גם את עלילת המשחק ותגובות האפליקציה על המתרחש.

דוגמה

- כאשר תסריט המשחק נבנה, קל יותר להבין איך יראו מסכים אחרים של האפליקציה. מכאן בונים תיאור מסכים אחרים כולל הסבר למעברים בין מסך למסך.

דוגמה

משימת קיץ לתלמידים

- בוחרים נושא הפרויקט.
- עונים על שלושת השאלות החשובות.
- **נא לשלוח קובץ לאישורי! המטרה היא להעריך את ייתכנות ביצוע הפרויקט עבורכם.**
- **במידה ואישרתי, יש לתאר מסכי הפרויקט על פי שלבים בדף הסבר.**
- קובץ וורד עם כל הנ"ל יש לשלוח אלי לבדיקה. בנוסף אכוון אתכם ללמוד נושאים הנחוצים לפרויקט.
- תלמיד שישלח קובץ עם המסמך שעונה על ההדרישות עד 31.08.2018 יקבל בonus 5 נקודות לציון הסופי.
- בכל מקרה יש להגיש UI עד 31.10.2018.





תודה!

לביא בונימוביץ'
052-7755114